

Nailya Latypova

Isola



Asignatura: Trabajo Fin de Grado  
Tutora: Blanca Machuca Casares  
Curso académico: 2016/17  
Grupo: 4ºB  
Facultad de Bellas Artes, Málaga

# Índice

<b>Resumen</b>	_3
<b>Introducción</b>	_4
<b>Isola. La isla de la enfermedad</b>	_5
<b>Trabajos previos realizados en otras asignaturas</b>	_8
<b>Proceso de investigación plástica</b>	_13
El cuerpo como un lenguaje y un soporte	_13
Lugares y espacios en la obra	_20
Videoarte y arte digital como un soporte de mi obra	_22
El texto como otra herramienta auxiliar	_23
El sonido como una herramienta auxiliar	_24
El azar y el Net. Art	_25
<b>Proceso de investigación teórico-conceptual</b>	_27
Proceso creativo como una parte de la obra, terapia	_27
La importancia del factor emocional en creación artística	_29
Enfermedad como un accidente	_31
El cuerpo y el alma como una Isla	_32
<b>Dossier gráfico</b>	_40
Fichas técnicas	_40
<b>Cronograma de desarrollo de todo el proceso realizado</b>	_46
<b>Presupuesto de producción del trabajo plástico</b>	_46
<b>Referencias bibliográficas</b>	_47

## Resumen

Se trata de una memoria de un proyecto artístico realizado para el Trabajo Fin de Grado de la Facultad de Bellas Artes.

El proyecto consiste en una identidad expresada a través de la experiencia personal. En concreto, quiero tratar, desarrollar y expresar plásticamente el tema de la salud y la enfermedad, con la utilización del propio cuerpo y accidentes geográficos como vehículo de un lenguaje artístico muy personal. Se trata de un mapa interactivo que tiene insertado una serie de vídeos. La elección de la situación geográfica y de las islas relacionan aspectos de sus historias con la enfermedad, especialmente, con el aislamiento que sufre el enfermo.

Mi trabajo puede considerarse como un fruto del estado emocional, psicológico y físico del artista. Es el resultado de un choque emocional negativo.

Palabras claves: salud, tragedia, enfermedad, dolor, sufrimiento, colapso, aislamiento, soledad, catarsis, arte, terapia, exploración, metamorfosis, videoarte, interacción, arte en la red.

Keywords: health, tragedy, illness, pain, suffering, collapse, isolation, loneliness, catharsis, art, therapy, exploration, metamorphosis, video art, interaction, Net.Art.

## Introducción

Mi proyecto es un diálogo entre cuerpo y alma, entre sensaciones, causas y consciencia. “Las obras del arte son productos en los que la sensibilidad y el intelecto se conjugan.” (Pudelko, 2003, p. 40)

Es una búsqueda del “yo” real, no adaptada a las circunstancias de la vida, aunque finalmente esa adaptación podría resultar y representar la auténtico “yo”. Una necesidad inconsciente de encontrar mi propia identidad, perdida y aislada.

Es una obra interactiva, donde el espectador forma parte de la misma. Consiste en una proyección a la pared todo lo que está pasando en la pantalla del ordenador. El espectador al acercarse al ordenador, va a ver en la pantalla una imagen del mapa mundial con unos cuadrados rojos, que son una especie de botones, que al pincharlos aparecen los vídeos que corresponden a cada una de las islas elegidas y una isla imaginaria donde aparece mi cuerpo.

Mi obra no tiene ni principio ni final, mi obra fluye. Como se dice en el libro de Per Barclay, *Fluido*: “Todo en el arte es fluir”. (Barclay, 2012, p. 14)

Es una representación plástica de la experiencia vivida antes, durante y después de la enfermedad. Una reflexión sobre la vida, la muerte, la enfermedad, la salud, y el control del estado psicológico y su imposibilidad de hacerlo. Pretendo representar cómo afecta el factor psicológico del individuo a su salud, “causas”. Qué sensaciones provoca una enfermedad duradera o incluso crónica y sus consecuencias. Cómo ha afectado la enfermedad a mi creación artística.

Las sensaciones y las emociones representadas en las “imágenes”, tales como la sensación de quedar atrapada en la enfermedad, un estado de impotencia y desesperación, sensación de asfixia y de claustrofobia, agobio, ansiedad, temblor en el cuerpo, y otras sensaciones físicas y emocionales. Este trabajo es el resultado de un sufrimiento duradero y ansiedad. Tal vez, en cierto modo...este trabajo sería una catarsis.

En otras palabras, es un proyecto sobre todas mis inquietudes, angustias, pesadillas, sueños y una búsqueda de las causas que provocan el malestar físico y/o psicológico.

Es una especie de metafísica sobre mi cuerpo y transformación de la emoción en una imagen digital. Una metamorfosis que ocurre en mi cuerpo y alma. Lo que fui, ya no lo seré. Todo cambia.

La parte teórica de mi proyecto ha sido reflexionar sobre la expresión de lo inconsciente que incluye mi experiencia vital, los sentimientos y su reflexión posterior sobre lo ocurrido y lo que sigue ocurriendo, basados en la lectura y los referentes tales como Alicia Kopf y su libro *Hermano de Hielo*, El Accionismo Vienés, Barbara Kruger, Marina Abramovic, Bruce Nauman, Win Delvoye, Robert Gober, Per Barclay, Marc Quinn y su obra *The Eye of History*, Florencia Rojas y su obra *Una historia clínica*.



## Isola. La isla de la enfermedad

¿Tiempo perdido o una experiencia? Enfermedad como una “isla” de la experiencia de supervivencia del cuerpo y alma, y la soledad.

Es complicado sobrevivir en una isla, y más complicado si esta isla no está para habitar (como en caso de Clipperton). A parte si es un territorio pequeño y aislado, sin conexión ninguna con el mundo exterior.

Esas islas pueden considerarse como un desierto, donde con la apariencia humana e interacción de la misma, han ocurrido algunos “accidentes geográficos”. Así puedo comparar a mi misma, y sobre todo, a mi cuerpo, con esas islas, donde yo era antes un “desierto”, antes de la intervención humana con algunos acontecimientos derivados que han ocurrido en mi vida, y los cuales han provocado en mi cuerpo un accidente, que es una enfermedad.

Una enfermedad, es como una isla que te encierra del mundo exterior, te limita. La vida se convierte en una existencia oscura, triste y claustrofóbica, que te aleja de tu vida normal, de tus quedadas con amigos, de tus sueños, del ritmo con que vivías. Finalmente te quedas frente a la enfermedad, sola y aislada. Día tras día se repite lo mismo. Y parece que el tiempo para ti no existe, parece que tu vida se ha parado y lo que te queda es esperar sumisamente el día que te pongas bien. Por supuesto, en un principio intentas luchar contra la enfermedad. Pero cuando el tiempo pasa y ves que no hay mejora ninguna, se te caen las manos.

Así como en mi proyecto utilizo las partes de la geografía, trato también temas como el espacio y el tiempo, o sea la vida y la historia, puesto que el espacio vivido es inseparable del tiempo y la historia hace referencia a un tiempo y ese espacio, a los acontecimientos históricos.

Las islas, son unos lugares concretos, definidos por sus fronteras geográficas, que hoy en día algunos están poblados y otros han quedado desiertos. Las utilizo como un símbolo, una metáfora de un lugar del aislamiento y enfermedad, de un tiempo y una historia.

El lugar ha sido mi casa, mi isla aislada, donde he vivido una historia de soledad pura, el aislamiento casi total del mundo exterior, una historia de mis pensamientos, sentimientos y sufrimientos, donde un día no se distinguía del otro, y el que finalmente se ha convertido en un lugar de los recuerdos. Es un lugar de la memoria sobre una historia, que ocurrió en un espacio y tiempo determinados, que sirvió como una base de la metamorfosis de un cuerpo y alma.

Mi obra es una intervención digital a un espacio, sitúo dentro de un lugar concreto y modifico el espacio a través de la luz. Creo una posibilidad de poder “moverse” digitalmente, por el medio de unos archivos TAC (Tomografía Axial Computarizada), por mi pasado, mi historia, mi experiencia, a un lugar donde la gente ha vivido una historia parecida en un pasado dado, en el sentido emocional; para reforzar el significado del concepto de la obra que quiero transmitir.

La idea de la obra trata, por un lado, sobre las sensaciones físicas y emociones que he tenido por causa de la misma enfermedad, la sensación de estar atrapado, asfixia, desesperación... Y, por otro lado, sobre las sensaciones, casi las mismas, pero más agudas que he experimentado estando dentro del aparato TAC, y antes y después de la intervención quirúrgica. El tiempo pasado dentro de un aparato TAC es una experiencia inolvidable. Para empezar, el ruido que hace el aparato da miedo. Otra sensación que experimentas, cuando éste te escanea, es de ser desmembrada a un nivel molecular. El líquido que te inyectan por la vena, da una sensación de calor bastante desagradable,

a parte de que puedes sentir cómo se está expandiendo por todo el cuerpo. El proceso, en realidad, no dura mucho tiempo, pero parece todo lo contrario, a parte de que he tenido que pasar por este proceso varias veces, y es bastante agobiante.

Mi obra es una consecuencia de una experiencia personal vivida, sentida y expresada. He tenido un año de estancamiento creativo, por causa de la enfermedad. Las ideas que fluían antes con facilidad y rapidez, han sido congelados por malestar físico.

Creo que todas las enfermedades de la garganta es una consecuencia de unas palabras que no han sido dichas en su momento, unos sentimientos no expresados y sepultados, unas emociones tragadas. Aunque no lo sabemos realmente lo que falla ahí dentro y porque, y porque en un momento y no en el otro.

La calidad de mi vida se ha cambiado totalmente, me he convertido en una persona dependiente físicamente y poco funcional en muchos aspectos. Me costaba salir a la calle por los mareos y lo evitaba. La soledad total física y emocional. Solo mi madre como siempre a mi lado apoyandome e intentando sacarme de ésta situación.

Como escribe Alicia Kopf en su libro *Hermano de Hielo*: “Es importante que las cosas tengan nombre, si no, no existen”. (Kopf, 2016, p. 41)

Durante un año tenía una enfermedad que los médicos no me podían diagnosticar, una enfermedad que “no existía”. Es muy agobiante cuando no sabes realmente que es lo que te está pasando y empiezas a imaginar peores de las cosas que te pueden pasar, y eso te vuelve loco y te caes en un estado de abatimiento, se te quitan las ganas de luchar y vivir, y caes en una depresión.

Naturalmente, he sentido un ligero alivio cuando por fin me han descartado todas las enfermedades graves posibles. Pero ha sido el peor año de la espera en mi vida, que he tenido jamás, que parecía infinita. En aquel momento me sentía como una “isla enferma”, sola en el océano de la vida, esperando un barco de rescate, para poder seguir viviendo y creando.

El aislamiento físico me ha provocado un aislamiento espiritual, que me ha provocado un cambio de prioridades. Algunas cosas o situaciones que me importaban mucho o me preocupaban antes, han dejado de tener peso. Me ha hecho que cambie el chip, el modo de ver el mundo y valorar lo que antes no veía o lo daba por sentado, sentir el sabor de la vida, tal vez, a pesar de la vida tan difícil que he tenido. Yo me encontraba en un estado de introspección. Parece que con esa intervención quirúrgica me han quitado la parte de esas lástimas que tenía.

Puedo considerar mi acción artística como una exploración de la vida en general, con sus derivados que son las relaciones humanas, la soledad, la muerte...

Alicia Kopf en su libro *Hermano de Hielo* escribe:

“Es necesario que tengamos una voz, y tenemos que conseguir que llegue al público adecuado; encontrarla es un camino más costoso que el aprendizaje técnico, pues tiene mucho que ver con el reconocimiento de la propia identidad.” (Kopf, 2016, p. 111)

Es muy probable de que mi enfermedad es una acumulación de malas experiencias que han pasado en mi vida, o sea, una huella de las mismas, sobre todo, de una gran cantidad de maldad humana, lo que ha saturado las defensas de mi cuerpo. Y por ese mismo motivo, cada vez más me quedo más aislada en mi mundo, sobre todo emocionalmente, es mi refugio, aunque en realidad soy bastante sociable. La música es la única amiga fiel que tengo en la vida, y ella es mi inspiración también.

Catorce años de estudios distintos, incluso más si cuento con la escuela de Bellas Artes, la mudanza a otro país, estudios en un idioma extranjero, unas cuantas enfermedades como la consecuencia del agotamiento. Y todo eso para poder cumplir mi sueño de ser artista. A menudo me pregunto si merecía la pena tanto sacrificio. Y creo que sí, porque a pesar de todo, ahora no sería quien soy. Sigo explorando mi mundo interior...

## Trabajos previos realizados en otras asignaturas

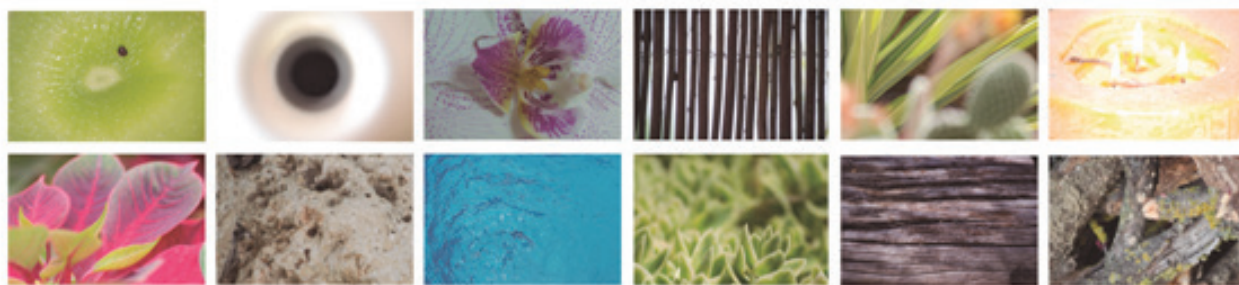
Otros proyectos de los años anteriores forman parte de mi Trabajo Fin de Grado.

En concreto, *Otra visión*, realizado junto con una compañera de clase en Proyectos Artísticos II, que está directamente relacionado con el tema de mi proyecto actual: la salud y la enfermedad, pero enfocado con otro punto de vista, sobre todo plásticamente. Es una serie de las fotografías que tratan el tema del espacio, territorio y paisaje, a base de la idea de la negación de la realidad y discapacidad de percepción del mundo real por causa de las enfermedades de la visión o por los trastornos psicológicos que tienen algunas personas. En otras palabras, se trata del tema de cómo ven y perciben el espacio las personas que tienen alguna enfermedad que afecta a la visión.

También hemos investigado sobre otros medios que provocan la distorsión del espacio en la vista, tales como el alcohol y las drogas, y lo hemos enseñado a través de la fotografía: cómo influyen al cerebro y cómo cambian la manera de percepción del espacio.

La idea trata sobre la importancia de los detalles que componen nuestra vida. Es importante poder percibir el mundo real adecuada y detalladamente. Pero a menudo por alguna causa y/o enfermedad algunas personas no lo perciben igual que otras.

Estas fotografías son los detalles del mundo que nos rodea, una especie de macrofotografía con el fin de crear las fotografías “abstractas”. En este caso tratamos de llamar la atención del espectador para que reflexione sobre los detalles y la percepción del mundo, de la realidad. Nuestra intención ha sido, a través de estos detalles fotografiados, representar las enfermedades tratadas.



Serie fotográfica *Otra visión*

Otro proyecto que me gustaría mencionar es el vídeo final realizado en la asignatura de Videoarte. En este trabajo trato temas como vida, muerte y dolor. Es un vídeo surrealista con la utilización de la figuración y el texto. Está hecho a base de vídeos de la cateterización del corazón de mi abuela.



Fragmentos del video *My pain is your pain. Your pain is my pain*

También hay una serie de post-fotografías que he realizado cuando padecía la enfermedad, lo que posteriormente me ha servido como un punto de partida para crear mi obra. El proyecto que estaba pensando hacer debería ser una serie fotográfica llamada *Glitch*.



Prueba 1, *Glitch*



Prueba 2, *Glitch*



Prueba 3, *Glitch*





Prueba 4, *Glitch*



Prueba 5, *Glitch*

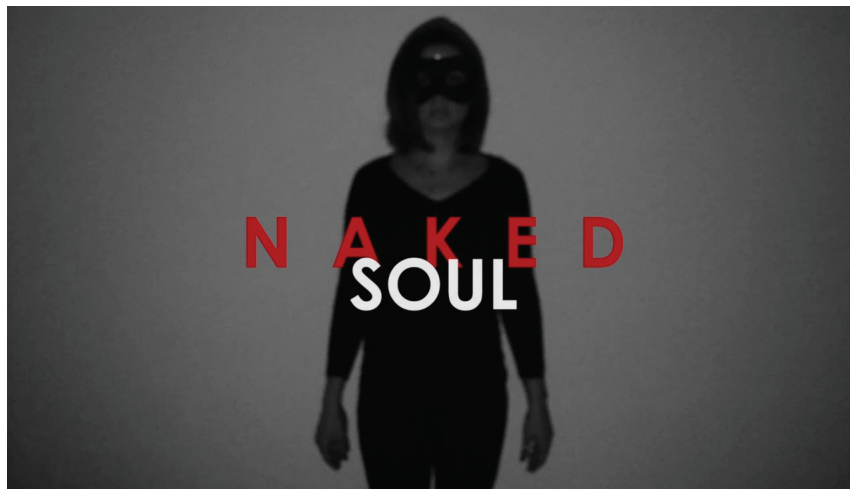
Una de ellas me ha servido para la portada de una publicación que he escrito para la asignatura Análisis de Proyectos Artísticos.



Imagen de la portada de la publicación *.entre dos puntos. Arte. Vida. Emoción*

Para la asignatura Instalaciones Multimedia, inspirada con los trabajos anteriores y basada en la temática de una identidad expresada a través de la experiencia personal, he creado la obra *Naked Soul*.

Esta obra es una recopilación enmascarada de las emociones y los sentimientos tragico-dramáticos vividos, un caos del exterior que se ha infiltrado a mi interior y como la consecuencia ha provocado un “glitch”, una enfermedad en mi cuerpo, que a su vez ha provocado un cierto caos en mi interior. Aquí me centro más en el factor emocional de la idea escogida; en los momentos cuando el cuerpo enfermo se queda quieto, sin poder moverse y cuando, al mismo tiempo, su psique, mente y alma se quedan inquietos, al revés. Por otro lado, trato de representar una idea del alma que se esconde de la agresión del mundo exterior. El vídeo está hecho en un estilo psicodélico.



Fragmento 1 del vídeo, *Naked Soul*



Fragmento 2 del vídeo, *Naked Soul*

El Trabajo Fin de Grado, que he realizado es una extensión del tema que he tratado en el proyecto que he hecho para la asignatura Producción y Difusión de Proyectos Artísticos, titulado *Glitch in my brain. Glitch in my body*. La obra consiste en dos piezas: un vídeo y un libro de artista. Ambas piezas están compuestas de unos archivos TAC de mi cuerpo (del cráneo y del tórax). Tanto el vídeo como el libro de artista, que realmente forma parte de la obra, contienen cincuenta palabras del malestar que he sufrido durante del tiempo cuando estaba enferma, con un “catarsis” al final del vídeo y en la última pagina del libro de artista.



Imagen de un fragmento del vídeo, *Glitch in my brain. Glitch in my body*.



Imagen de la portada del libro de artista, *Glitch in my brain. Medical history*.



## Proceso de investigación plástica

A la hora de pensar de cómo representar la obra final plásticamente, o qué estilo elegir, he decidido hacerla lo más digital posible. Porque el arte digital, en general, es el arte de nuestra época.

En mi proyecto pretendo utilizar el lenguaje verbal, no verbal y el lenguaje sonoro. Para crear los vídeos me he basado en los generos de minimalismo, surrealismo y de psicodelia. En cuanto a la técnica y estética del vídeo, me he basado en la post-fotografía y en la fotografía documental.

Mi obra es una instalación multimedia interactiva, que son cinco vídeos distintos creados por mi. Cada vídeo contiene la imagen estática de una de las islas, fotografías satélites, apropiada y transformada, junto a unos archivos TAC de mi corazón que la mayoría cambian dentro de la isla. En el quinto vídeo en vez de la imagen de una isla utilizo mi autorretrato fotográfico con una máscara puesta a la cara que cubre la zona respiratoria.

He sacado los archivos de TAC de mi corazón de un programa especial para médicos y los he convertido en imágenes, los cuales me han servido como fotogramas a la hora de montar los vídeos, siempre he procurado la mejor resolución posible. He elegido las imágenes de unas islas, que he buscado por internet. Unas islas pequeñas y con un pasado oscuro, para hacerlas similares a mi habitación y a mi cuerpo.

Para dos de los cinco vídeos he creado unas “islas-corazones” (*Pitcairn e Isla de la Pascua*) por el medio de la herramienta tapón de clonar, pintando la superficie de la isla con las imágenes de los archivos TAC, creando así las fotogramas del vídeo. Para el vídeo de *Isla de Cabrera* he aplicado los archivos TAC con el efecto de parpadeo de tal manera que van descubriendo la isla. En caso del vídeo de *Clipperton*, solo le he cambiado el color a la imagen, que va variando. En el vídeo *Isola*, donde aparece mi autorretrato le he aplicado los archivos TAC de tal modo que va cambiando la imagen del corazón, colocada en su zona.

### El cuerpo como un lenguaje y un soporte

Utilizo el cuerpo como un lenguaje, porque todas las personas en primer lugar se asocian a si mismo con una apariencia física. Todo lo que sentimos y percibimos lo expresamos con el cuerpo. Porque el cuerpo es una representación de la vida y la muerte. Cada cuerpo tiene su historia detrás, es la síntesis viva de nuestras experiencias emocionales; es una memoria inconsciente de toda la vivencia, y también es una imagen que existe en presente. Se encuentra en una transformación permanente. Esta imagen del cuerpo es una entidad donde todo está en vilo, cada sentido, cada órgano, cada célula, es la vida.

Yo diría que el arte nace cuando empiezas explorar tu mundo interior, sea el que sea, el cuerpo, el alma las dos a la vez, sobre todo su interrelación. A veces es complicado reconocer y entender nuestro cuerpo y descubrir en qué ocasiones y cuándo éste se convierte en nuestro propio enemigo e, incluso, en nuestro verdugo. Aunque a través del dolor físico tienes al cuerpo más presente. En realidad somos almas, escondidas en el cuerpo con un mundo interior que ha de explorar. Siempre nos hacemos las preguntas, sobre todo los artistas, las preguntas sobre nuestra yo, nuestra conciencia e inconsciencia y sobre nuestra predestinación en esta vida. Todas estas preguntas que

nos hacemos junto con la experiencia vital y los sentimientos que vivimos constantemente, forman nuestra personalidad.

Otro tema inalienable, cuando pretendemos hablar del cuerpo, es de la vida y la muerte, con sus distintos derivados, tales como las tragedias, las enfermedades y las relaciones humanas.

Según Antonin Artaud el cuerpo nos conduce a la muerte:

“Soy un hombre por mis manos y mis pies, mi vientre, mi corazón de carne, mi estómago cuyos nudos me acercan a la putrefacción de la vida.” (Artaud, 1992, p. 84)

El junto al pintor Wols, Alfred Otto Wolfgang Schulze, y el dramaturgo Samuel Beckett, en los años 30, proporcionan nuevas formas de representación en las que la subjetividad y el pensamiento se manifiestan a través del cuerpo como experiencia física, reflejo directo de las pulsiones del ser.

Para Artaud, el cuerpo al estar en contacto con la sociedad, se dispersa, se fragmenta, es necesario reconstruirlo. Tiene que rehacer ese cuerpo que “está enfermo porque está mal construido”, como lo afirma en su texto *Pour en finir avec le jugement de Dieu*, (1947). Artaud ve al hombre como “una anatomía inacabada”. Se convierte en el médico que vela por la salud de toda una sociedad. Su existencialismo le lleva a ver en el hombre contemporáneo “la pérdida de sí mismo”, que crea un vacío en el propio cuerpo.

Las sensaciones que he tenido durante la enfermedad las puedo asociar con una obra de Artaud que es una *Descripción de un estado físico*:

“Una sensación de quemadura ácida en los miembros, músculos retorcidos e incendiados, el sentimiento de ser un vidrio frágil, un miedo, una retracción ante el movimiento y el ruido. Un inconsciente desarreglo al andar, en los gestos, en los movimientos. Una voluntad tendida en perpetuidad para los más simples gestos, la renuncia al gesto simple, una fatiga sorprendente y central, una suerte de fatiga aspirante. Los movimientos a rehacer, una suerte de fatiga mortal, de fatiga espiritual en la más simple tensión muscular, el gesto de tomar, de prenderse inconscientemente a cualquier cosa, sostenida por una voluntad aplicada...” (Artaud, 2008, p. 4)

Estoy de acuerdo con él en el sentido de que la sociedad nos afecta emocionalmente, que puede provocar una enfermedad, porque si paramos y pensamos, realmente nuestro cuerpo es muy frágil y está mal construido, pero la gran parte depende de nuestros pensamientos y de cómo aceptamos la realidad.

Yo diría, que el estado de ánimo depende más de nuestros pensamientos, cómo tomamos y aceptamos la realidad y el mundo que nos rodea. Quiero decir, los sentimientos y emociones que tenemos hacia las distintas ocurrencias, están creadas con nuestro cerebro, que se basa en la experiencia personal y de otros, así que cambiando el pensamiento propio, cambiamos el modo de aceptar la realidad, nuestras emociones, que a su vez influyen al cuerpo.

Pero normalmente una persona vive sin darse cuenta de que casi no controla sus emociones y sentimientos. Y comienza a pensar sobre esto después de que le ocurra algo “grave” como una tragedia o una enfermedad. Yo lo llamaría el punto de inflexión. Empieza a ver el mundo y aceptar la realidad de otro modo, el estado de catarsis.

Los artistas como Luise Bourgeois, Bruce Nauman, Cindy Sherman o Robert Gober expresaban sus emociones urgentes, dándoles una forma física por el medio de representación de las partes del cuerpo. En su obra solían tratar los temas como la muerte, las experiencias infantiles, las ansiedades corporales como miedo o soledad. Como Louise Bourgeois dijo, han hecho del arte una personal “estrategia para sobrevivir”.

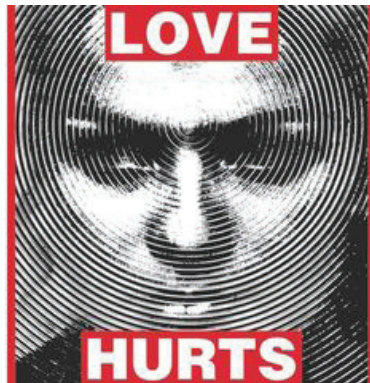
Sigmund Freud daba mucha importancia al “yo” corporal y al cuerpo no como mera superficie carnal, sino como una simbiosis de la mente con lo físico.

Algunos referentes de mi proyecto son los artistas que trabajaron con su propio cuerpo, desarrollando el tema de “arte y cuerpo”, utilizando el cuerpo como el lenguaje.

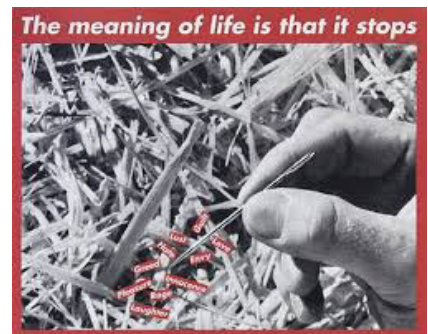
Me gustaría mencionar a Barbara Kruger y su obra como uno de los referentes que me han inspirado para crear mi obra, sobre todo porque utilizaba la imagen del cuerpo como un soporte y la modificaba digitalmente (postfotografía).



Barbara Kruger, *Untitled (Your Body Is a Battleground)*



Barbara Kruger, *Untitled (Love Hurts)*



Barbara Kruger, *Untitled (The Meaning Of Life Is That It Stops)*

Otro artista que me gustaría mencionar que trabajaba con su propio cuerpo es Günter Brus. Como se dice en el libro *Accionismo Vienés*: “Mi cuerpo es la intención. Mi cuerpo es el acontecimiento. Mi cuerpo es el resultado.” (Brus, 2008, p. 6)

Yo utilizo mi cuerpo como un acontecimiento, o sea en mi caso la enfermedad es un “accidente”. El “accidente” que ha pasado en mi cuerpo también puede considerarse como un resultado, un resultado de una serie de acontecimientos que han pasado y, a su vez, han afectado al cuerpo.



Günter Brus, *Selbstbemalung II*  
(Self Painting), 1964.

Tal como piensa Brus el verdugo es la vida y la víctima es uno mismo. El mismo hecho de estar vivo produce que seamos víctimas de ella. Y la enfermedad es la tortura que nos produce. Provoca un resentimientos y culpabilidad, que atacan y desgarran más al cuerpo enfermo. El malestar provocado por las agresiones contra el mundo, contra el otro o contra uno mismo. La enfermedad es una destrucción-autodestrucción.

Todos los artistas del Accionismo Vienés, tratan el tema de la vida y muerte, así Hermann Nitsch “nos coloca la vida y su final ante los ojos y las narices. (*Toro en cruz*).” (Nitsch, 2008, p.35)



Hermann Nitsch, *Toro en cruz*

Otra de las artistas referentes de mi obra es Marina Abramovic. Sobre todo me gustaría destacar la obra *Measuring the Magic of Mutual Gaze*, basada en obra de Marina Abramovic *The Artist is Present*. Se trata de una investigación científica, representada graficamente, por el medio de unas imágenes digitales del cerebro y sus neuronas, de las emociones y sensaciones que se ocurren en el cerebro de dos personas que miran uno al otro fijamente durante un tiempo.



*Measuring the Magic of Mutual Gaze*, basada en obra de Marina Abramovic *The Artist is Present*

La obra de artista americano Bruce Nauman forma un conjunto de gran coherencia interna. Tiene una preocupación constante sobre el tema de la identidad humana, su presencia, ausencia, esencia y apariencia, y también el uso del propio cuerpo como un lenguaje. El cuerpo para él es un vehículo de la experiencia vivida en un tiempo y un espacio que le lleva a plantearse el tema de la violencia y la muerte. Yo, al igual que Nauman, he incorporado mis propias memorias y experiencias, eliminando la distancia entre mi trabajo artístico y yo misma.



Bruce Nauman, *Installation at Hayward Gallery*



Otra artista que me gustaría mencionar es Cindy Sherman, que se reinventa en sus obras porque no se revela desde su propia historia sino desde la ficción, sin dejar ver al espectador qué es verdad y que no lo es, los límites de lo ambiguo.



Cindy Sherman, *Sin título No. 21. Untitled Film Stills*. 1977

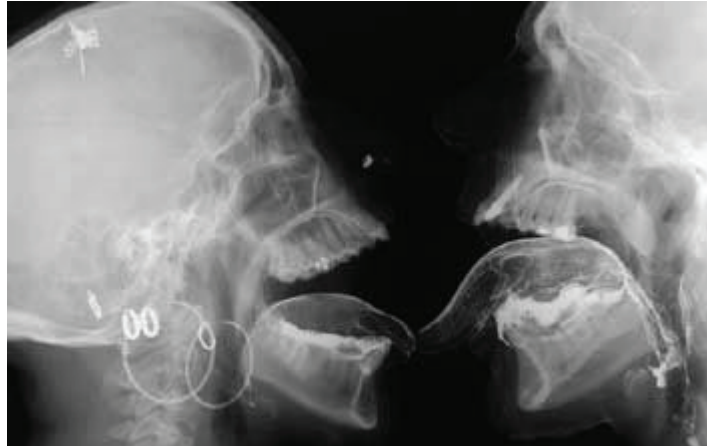
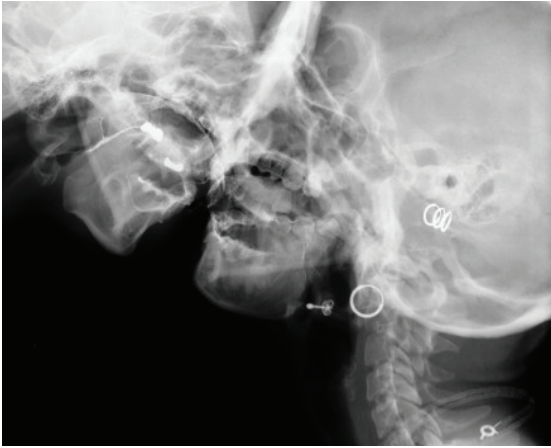
Robert Gober crea unas esculturas basadas en sus propias experiencias. Es una reflexión que trata sobre la vulnerabilidad del individuo, la muerte, la desafección, la soledad y la angustia humana. La memoria es de vital importancia.

Gober en su obra trataba el tema de SIDA, basandose en su propia experiencia; él perdió muchos amigos, por la culpa de esa enfermedad y concidera que “vivimos en una sociedad que, con excepciones, está viciada de indiferencia o prejuicio o miedo.” (Cortés, 1996, p. 213) En los finales de los años 80 y en los principios de los 90 en Nueva York, muchos de los artistas que conocía Gober estaban buscando caminos para expresar el tema de la muerte.



Robert Gober, *Untitled*, 1991-93.

También me gustaría destacar a Wim Delvoye y su obra hecha con rayos X. Puesto que trabajo con pruebas diagnósticas de medicina basadas en la imagen.



Win Delvoye, *Lick*, 2001

## Lugares y espacios en la obra

Me gustaría destacar el artista Per Barclay y su instalación realizada “site specific” en el CAC Málaga, *Fluido*. Se trata de ver el espacio de un modo distinto, sin poder intervenir, ni acercarse mucho a la obra, lo que provoca unas ciertas emociones de limitación. Per Barclay sabe trabajar bien y aprovechar los espacios donde expone su obra, ya que el mismo espacio forma parte de la misma. Coloca al espectador en un lugar creado por el, donde puede percibir el espacio de otro modo, no como estamos acostumbrados de verlo normalmente. Así convierte su obra a una obra interactiva-pasiva. Pasiva, porque el espectador realmente no interviene a la obra, no puede tocarla, ni moverla, pero solo puede acercarse hasta un cierto punto, donde empieza la obra (normalmente el suelo forma parte de la obra, o sea el liquido que pone encima de él), lo que le hace intervenir en cierto modo, sobre todo, emocionalmente. Porque lo que hace es provocar una sensación de la limitación.

En mi caso, es una obra interactiva, donde el espectador puede acercarse al ordenador y hacerle funcionar los vídeos de modo y por el orden que quiera.

Otro motivo porque he querido mencionar esta obra es porque utiliza la imagen del mapa mundial, lo cual hace la referencia a mi obra.



Per Barclay, instalación realizada “site specific” en el CAC Málaga, *Fluido*



A Marc Quinn le llaman “el cerebro” del grupo Jóvenes Artistas Británicos (YBA), ya todos los cincuenta. A su parecer, el grupo destacó porque hacían arte sobre la vida, no sobre el arte. Y esta obra específica *The Eye of History* lo que me llama la atención es que utiliza un elemento del cuerpo donde incluye el mundo, en mi caso es a la inversa sobre un elemento del mundo incluyo mi cuerpo.



Marc Quinn, *The Eye of History* prints.  
Imagen de instalación del Museo Oceanográfico de Mónaco, 2012

## Videoarte y arte digital como un soporte de mi obra

Una de las ventajas más importantes que tiene el uso del ordenador como una herramienta para crear una obra plástica es que sus códigos y sus funciones son inmensas, o incluso infinitas. Aun así, el elemento crucial en la nueva discontinuidad tecnológica es nuestra humanidad, porque los ordenadores no piensan, sino replican pensamientos. Los ordenadores tampoco sienten. Replican nuestros sentimientos. Como dice el autor en el catálogo *Máquinas y almas*:

“Son, efectivamente, el espejo psicológico donde nos contemplamos. Espejo donde jugamos, donde sentimos, donde expandimos nuestra imaginación. También donde aprendemos. Espejos.” (Algora, 2008, p.13).

El arte digital y el videoarte son formatos que nos hacen sentir la realidad cambiante, y recordarnos que estamos vivos.

Muchas personas del siglo XXI, viven en una realidad virtual que es el Internet, las redes sociales, las imágenes sintéticas, o sea habitan en una vida artificial.

El mundo se transforma constantemente y aún más lo hará aceleradamente en los próximos años. Es el impulso vital que nos lleva a generar nuevas formas y nuevas experiencias. De aprehender la realidad de una forma más amplia y más real. “Porque al final de la escapada es lo que somos: almas anhelando nuevas experiencias y nuevas emociones.” (Algora, 2008, p. 15).

Siempre me llamaba la atención el arte digital y el videoarte. Las posibilidades de expresarte por medio de esta herramienta parecen inmensos, aunque sean limitados dentro de su campo.

Utilizo el vídeo como un medio de la representación artística, porque hace que el espectador se detenga un tiempo y se mueve a otro lugar emocional, debido a que todas las películas y vídeos comparten una capacidad de llevarte a otros pensamientos. Y ese tiempo que dedica al ver el vídeo, también forma una parte de la obra, porque uno de los significados de mi obra es el “tiempo parado”, “tiempo perdido”.

Como se dice en el libro *Los Tiempos de un Lugar*, donde Smithson en su ensayo bajo el título *A Cinematic Atopia* comenta que:

“El tiempo se comprime o se detiene dentro de la sala de cine, lo que, a su vez, proporciona al espectador una condición entrópica. Pasar un rato en el cine equivale a hacer un ‘agujero negro’ en nuestra vida”. (Smithson, 2009, p. 14)

Los vídeos que he creado, están realizados en un estilo parecido al cine estructuralista. Según P. Adams Sitney, quien introdujo el termino, un filme estructural debía de tener algunas de las cuatro características: “una posición fija de la cámara (fija desde la perspectiva del espectador), efecto de parpadeo o destello, montaje en bucle y refilmación fuera de pantalla”. (Sitney, 1979, p. 370)

Aunque, al contrario del cine estructural, en mis vídeos está presente una cierta narratividad.

## El texto como otra herramienta auxiliar

Las palabras crean o completan nuestra realidad. Con las palabras se expresan los sentimientos y pensamientos, y con ellas se puede provocar distintos sentimientos. Hasta que inventaron las imágenes, la historia humana se guardaba en las palabras, en los textos, por lo cual éste forma una parte muy importante en nuestra vida.

La presencia del texto en la obra normalmente refuerza el mensaje que se transmite. En mi caso utilizo el texto como un punto explicativo para que el espectador tenga un apoyo a la hora de observar la obra.

Me gustaría mencionar a Florencia Rojas y su obra *Una historia clínica*, donde utiliza el texto como un elemento esencial y metafórico de la experiencia, puesto que las malas noticias llegan como las olas.



Florencia Rojas, *Una historia clínica*

## **El sonido como una herramienta auxiliar**

La música es la mejor herramienta para establecer un equilibrio en el cuerpo humano, un equilibrio entre lo emocional, cerebral, sexual y atávico. Crea una armonía en el caos de la vida. La música tiene muchas cualidades, tales como el poder de mejorar el estado anímico. Obviamente influye en nuestro pensamiento y en nuestro comportamiento, por lo cual en muchos casos nuestras actitudes dependen del tipo de música que escuchamos.

También hay unos estudios estadísticas que comunican que el nivel de la inteligencia de una persona está relacionada con el genero de la música que escucha. Segun estos estudios las personas más inteligentes suelen escuchar la música clásica y el rock, y a las personas con poca inteligencia suele gustar el rap y hip-hop. Lo que opino al respecto es que la música en cierto modo influye a la personalidad. Los ritmos y sonidos tiene una capacidad de actuar directamente sobre el cerebro y controlar los procesos fisiológicos

Así la música que escuchamos juega un rol importante en nuestra vida e influye a ella. Escuchando una música adecuada es más facil controlar nuestros sentimientos y emociones provocados por un factor “irritable” y cambiarlos.

En contra, en mi proyecto utilizo un sonido hipnótico e irritable, lo cual funciona como una herramienta reforzante para provocar al espectador unas u otras emociones. La influencia de la serotonina en el comportamiento anímico. Otra capacidad que tiene el sonido o la música añadidos a un vídeo es el poder cambiar el mensaje del mismo. Por ejemplo, los vídeos que he creado, si elegimos cualquiera de ellos no provocaría las mismas emociones con un sonido relajante digamos, que provoca con un sonido irritante.

El sonido que he elegido para los vídeos es un sonido de MRI (escaner médico). Es un sonido bastante molesto y es adecuado para mi vídeo. El sonido lo he encontrado en internet. Dicho sonido, lo he convertido en un bucle.

## El azar y el Net. Art

El azar revela lo inconsciente. Como se puede observar en mi obra hay partes que están hechas al “azar”. La palabra “azar” la pongo entre comillas, porque aunque parezca que están hechas al azar, realmente ha sido pensado previamente y ese efecto del azar ha sido creado a propósito, especialmente, en caso del vídeo *Isla de Cabrera*. Este vídeo podría servir como la base para el siguiente proyecto, que sería una obra de Net.Art, y estaría realizado por el medio de algún programa a base de los códigos, programados para crear el efecto de “azar”.

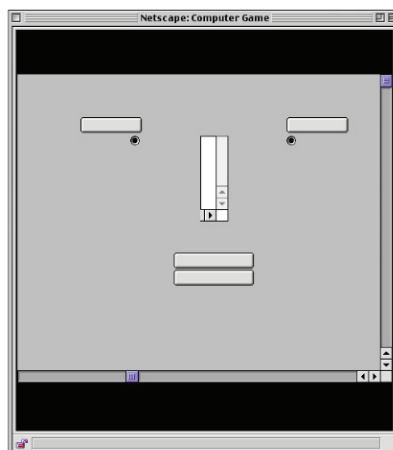
Siempre me ha llamado la atención el arte en la red, arte digital y el arte interactivo. Este arte se encarga de representar los cambios que sufre la sociedad en la actualidad, especialmente las transformaciones sociales y comunicativas. Este arte tiene la ventaja de que es completamente gratis y, además, cualquier persona con computadora puede dedicarse a él o, simplemente, ver las obras que se han hecho, ya que todas están publicadas en internet.

El Net.Art se hizo famoso gracias al esloveno Vuk Cósic, quien en 1996 creó su primera obra de arte *Net.Art per se*, que consistía en ser una imitación de la página web de la CNN pero servía como link para otras páginas de arte. El término también fue creado por él, en el año 1955.

Vuk Cosik recibió un manifiesto escrito por Alexei Shulgin, otro artista importante en el Net. Art., donde ponía en duda a las tradicionales instituciones artísticas. El texto decía: “All this becomes possible only with the emergence of the Net.Art as a notion becomes obsolete...”



Vuk Cósic, *Net.Art per se*



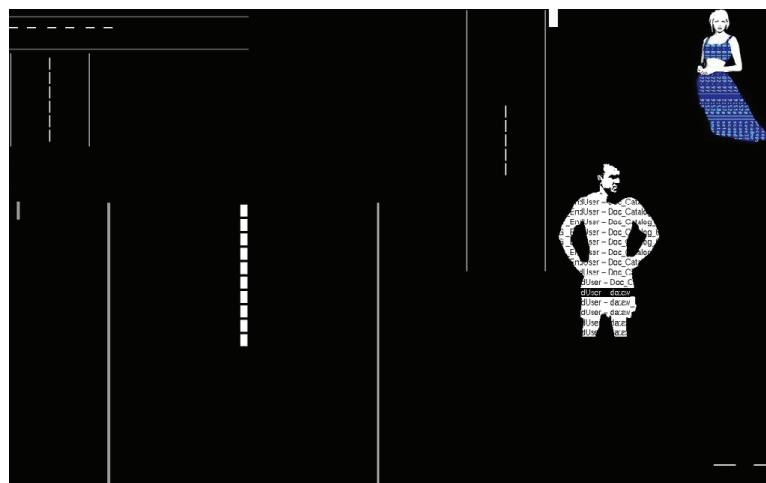
Alexei Shulgin, *Form Art*

Como referente principal y una pionera en el ámbito de Net.Art, me gustaría destacar a Olia Lialina y su primera obra digital realizada en el año 1996 *My boyfriend came back from the war*.



Olia Lialina, *My boyfriend came back from the war*

En 1997 es laureada , en Sao Paulo con el 3er lugar de los premios Web Art Contest por su obra ya mencionada. En 1998 gana el segundo premio en el NET.ART'98 por su obra *Agatha Appears*.



Olia Lialina, *Agatha Appears*

# Proceso de investigación teórico-conceptual

## Proceso creativo como una parte de la obra, terapia

Mi obra es una reflexión sobre las causas, consecuencias y motivaciones de una producción artística, en este caso la relación y comparación del cuerpo humano con la geografía. Pretendo contar mi historia de la enfermedad, que duró más de un año, por el medio de una comparación con las historias de las islas y sus habitantes.

Instinto, azar y casualidad, pero controlados por la razón, en cierto modo, para que el proyecto salga profesional, son unas partes relevantes e inseparables de mi proceso creativo. Según el libro *El proceso de creación artística: diálogo con lo inefable*: “el proceso creativo tiene momentos de elaboración conscientes y otros no conscientes.” (Pudelko, 2003, p.22)

Todo el proceso del desarrollo de mi proyecto lo denominaría como una especie de terapia, incluyendo el lado consciente y no consciente.

El trabajo artístico se emplea con frecuencia como terapia en los centros psiquiátricos y se puede comprobar en diferentes exposiciones que muchos enfermos expresan su mundo emotivo, a través de los medios artísticos, con la misma intensidad que otros artistas sin patologías.

Como dice Paul Auster:

“Por primera vez en su vida dejó de preocuparse por los resultados y en consecuencia los terminos “éxito” y “fracaso” perdieron todo sentido para él. Descubrió que el verdadero sentido del arte no era crear objetos bellos. Era un método de conocimiento, una forma de penetrar en el mundo y encontrar el sitio que nos corresponde en él, y cualquier cualidad estética que pudiera tener un cuadro determinado no era más que un subproducto casual del esfuerzo de librar esa batalla, de entrar en el corazón de las cosas.” (Auster, 1989, pp. 95-96)

Como en algunos casos, en los que los artistas pintan sin bocetos previos, yo también prefiero trabajar sin guiones a la hora de crear un vídeo. Así el proceso de trabajo forma parte de obra artística, donde el proceso es igual de importante que el resultado final. Es como cuando terminas de pintar un cuadro y sientes la satisfacción del trabajo realizado. Cuando desaparece esa tensión de crear esa obra en concreto, sin tener necesariamente que estar cubierto todo el lienzo ni estar los trazos perfectamente definidos. Quiero decir, que en el vídeo surrealista, abstracto, minimalista, los “fallos”, a veces, funcionan más que un guión planeado previamente. A veces, se crean estos fallos a propósito para conseguir el efecto deseado, o esa sensación satisfactoria de la obra. Aunque, por supuesto, para conseguir el resultado deseado, se hacen muchas pruebas, muchas versiones de la obra, de las cuales se destaca y se elige “la mejor”.

Mi proceso de creación lo relaciono con esta afirmación:

“El arte trata de la capacidad de expresarte tú mismo, de expresar tus íntimas relaciones, tu inconsciente, de confiar suficientemente en el mundo como para expresarte directamente (...).” (Pudelko, 2003, p.107)

Es bastante complicado ser artista, sobre todo ser un artista de verdad, ser uno mismo y saber expresarte.



Debido a una gran diversidad de sensaciones y emociones que recibimos del mundo exterior y de nuestro interior, de manera consciente o inconsciente, nuestro cerebro constantemente percibe unas u otras señales, que a su vez influyen al cuerpo y su estado. Hay una teoría de que si a una persona siempre se le dice que es tonta, en un principio va a empezar a creerlo y al final se convierte en ello (efecto Pigmalión). En otras palabras, una causa negativa provoca una consecuencia negativa que provoca otra causa negativa, de la cual es complicado salir y que afecta al proceso creativo, pero, por otro lado, el mismo proceso creativo, arte y control de tu mente, son las claves para salir de ese punto muerto, utilizar el arte como terapia.

El trabajo de muchos artistas se basa en las sensaciones que encuentran y reelaboran, o de las que construyen a partir de distintos medios plásticos.

“La resonancia emotiva que este tipo de trabajo puede producir tal vez provenga de una relación sinestética entre nuestras sensaciones exteroceptivas que, en este caso, proceden de la obra en ejecución, y las sensaciones interoceptivas, que provienen de nuestro organismo y se encuentran muy ligadas a las emociones. Esta relación sinestésica sería posible gracias a la experiencia polisensorial de vivencias anteriores, almacenada en la memoria.”  
(Pudelko, 2003, p.51)



## La importancia del factor emocional en creación artística

El tema que trata el artista, aunque sea un tema social, siempre va a raíz de su propia experiencia, inquietudes y paranoias. Lo que demuestra que el arte, en este caso, no puede ser objetivo, sino subjetivo, sentimental, una tendencia a la expresión subjetiva. Como dice Ángel Cagigas en el libro *Arte demente*: “muchas personas mentalmente sanas tienen capacidades que son incapaces de sacar a la luz debido a ciertas inhibiciones impuestas por su buena salud mental”.

(Cagigas, 2011, pag. 13)

Lógicamente una enfermedad duradera y crónica, que en un principio no tiene nada que ver con salud mental, en realidad es la consecuencia del estado psíquico de la persona, que a la vez resulta ser su consecuencia también. En otras palabras, la enfermedad provocada por el malestar psicológico da lugar a otro malestar psicológico. Y es como un círculo cerrado, de lo cual es complicado salir, pero lo que te hace es crear y sentir y vivir lo que estás creando. Crear para vivir y vivir para crear.

Por la propia experiencia puedo decir que la enfermedad duradera provocada por las emociones vividas, da lugar a otras emociones. Con lo cual el proceso creativo se cambia totalmente, se convierte en un proceso más agresivo y caótico. Es una lucha entre el deseo de quitar esa tensión acumulada en el cuerpo, la tensión de “crear” algo, soltar afuera el “dolor” y la incapacidad de hacerlo.

En otras palabras, pulsiones provocadas por la naturaleza artística de la persona se están apagando con el dolor, paranoias, que provoca la enfermedad. Todos los intentos de crear “algo acabado”, terminan con el fracaso. Está claro que no todos los artistas que padecen alguna enfermedad crónica o duradera tiene las mismas consecuencias. Pero en mi caso, ya que cada persona es un mundo diferente, era así.

Observando cómo se comporta mi cuerpo al respecto de la creación artística, he notado que para crear necesito tener emociones que dominan las sensaciones provocadas por la enfermedad, en concreto, las emociones provocadas por el amor, por ejemplo. Pero también que para una curación absoluta necesito crear, y para crear necesito estar algo sana. Quiero decir que es un proceso difícil de romper, un círculo cerrado, y depende mucho del estado psicológico de la persona.

Pero también he notado que en muchos casos, los artistas crean sus grandes obras gracias a algún acontecimiento chocante que ocurre durante su vida, o sea el factor sentimental que influye al proceso de la creación artística. Según Kandinsky el “sentimiento” es el que corrige el “cerebro”. En realidad es bastante complicado definir lo que es el sentimiento y más difícil todavía explicárselo a alguien.

Considero que el sentimiento es un factor más importante que el intelectual. Como dice Lev Nikoláievich Tolstói: “arte es una expresión de las emociones que siente el ser humano mediante líneas, colores, gestos, sonidos o palabras (Véron).” (Tolstói, 2003, v. 15, p. 76)

En mi caso, es una expresión de las emociones mediante las imágenes, sonidos y palabras.

El profesor de neurofisiología Ernst Florey considera que la dimensión de los sentimientos y de las emociones se puede nominar y analizar con conceptos lógicos, pero también él piensa que no se adecuan bien a la terminología de las ciencias naturales.

Hay una afirmación interesante y cierta que “es probable que el arte, que llega a nuestro conocimiento sensible, a nuestro sentido estético y a nuestras emociones por medio de la poesía, la música o la imagen, se adecue mejor a nuestro ser interior y a nuestro sentimiento de lo esencial que la ciencia.” (Pudelko, 2003, p. 91)

Es cierto que los sentimientos influyen en la percepción y la percepción en los sentimientos. Una obra de arte puede considerarse como un fruto de los sentimientos que tenemos, que, a su vez, es el “objeto” que provoca otros sentimientos. Según Daniel Goleman las emociones básicas como ira, tristeza, miedo, alegría, amor, sorpresa, aversión y vergüenza provocan un cambio en el organismo. El enojo, por ejemplo, aumenta la adrenalina y el flujo sanguíneo y la tristeza provoca la disminución de energía y ralentiza el metabolismo.

Así que cuando una persona sufre algún tipo de emoción, en el cuerpo están pasando los cambios físicos y químicos para actuar adecuadamente. Pero cuando una persona padece alguna enfermedad durante un tiempo largo, lo que ocurre es que organismo deja de “actuar” adecuadamente y normalmente las emociones dominantes son negativas y caóticas, y a veces aparecen sin ningún motivo externo, sino que los está provocando el propio estado físico de la persona.

Según la profesora de psiquiatría Kay Redfield Jamison, los científicos han buscado durante años algún tipo de conexión entre psicosis, depresión y producción creativa. Y finalmente han llegado a la conclusión de que los escritores y compositores de renombre, así como sus parientes en primer grado, tenían muchas más probabilidades de experimentar trastorno del estado anímico. Muchos grandes artistas se interesaron por la locura. Salvador Dalí, por ejemplo, simulaba estados de locura para poder unir el consciente y el inconsciente en una “surrealidad”.

Esta psiquiatra encuentra unos rasgos comunes entre personas con trastornos psicológicos y los artistas, sobre todo la capacidad de experimentar distintos tipos de emociones, en muchos casos son caóticas, y las personas que son capaces de controlarlos y analizarlos, pueden adquirir una familiaridad con estos cambios que provocan que probablemente será útil en empresas artísticas. Pero también existen otros estudios que indican que probablemente no se pueda dominar a voluntad estas emociones caóticas y, además, en fase depresiva no suele haber producción relevante ni en el arte ni en otros campos del conocimiento.

A muchas artistas, tales como Antonio López, Mark Rothko o Kandinsky, por ejemplo, lo que les hace pintar es la emoción. A Antonio López lo mismo le da que esa emoción esté expresada con formas figurativas o abstractas. A Mark Rothko le interesaba más expresar emociones humanas básicas tales como tragedia, éxtasis, destino. Kandinsky opinaba que ni la razón ni la lógica son capaces de despachar cuestiones de arte, y lo que era indispensable para él son perpetuas correcciones del lado de lo irracional, es decir el “sentimiento” es el que corrige el “cerebro”.

El sentimiento dominante que yo tenía durante del tiempo cuando padecía la enfermedad fue el sufrimiento. Es lo que tiene una enfermedad, el sufrimiento de una persona, sufrimiento constante, donde no se ve el fin.

## **Enfermedad como un accidente**

Yo diría, que una obra de arte, mi obra de arte, es un resultado de sensaciones protopáticas y epicríticas, aparecidas en mi cuerpo y cerebro con exceso, provocando así una enfermedad que a su vez ha provocado otras sensaciones y emociones.

### **“Glitch” físico-emocional**

Mi enfermedad ha causado una astenia física que ha provocado neuroastenia, que está relacionada con el vasoneurosis, que, a su vez, provoca emociones psíquicos y estados físicos tales como cansancio, tristeza, depresión... Es una parafunción y un desequilibrio del sistema nervioso periférico. Un estado de atrapamiento en la enfermedad, de impotencia en un entorno cada vez más agresivo, una sensación de asfixia y de “claustrofobia”.

Kant define la sensibilidad como la capacidad de recibir las representaciones de los objetos por el modo en que nos afectan. Desde el punto de vista psicofisiológico, la sensibilidad es la función por la cual la persona experimenta ya sea sensaciones representativas o afectivas, ya sea impresiones de placer o de dolor. Existe una relación causal entre sensación, percepción y sentimiento o emoción.

Louis Marie Mourfaux explica el proceso perceptivo, en la que desglosa varios elementos y operaciones. El proceso comienza con el físico; este provoca la excitación o estimulación del órgano receptor, que es de carácter fisiológico; la sensación sigue a la excitación y es psicológica; cerrándose el proceso con la percepción, o toma de consciencia, por la cual se elabora el conocimiento perceptivo. Se supone, que los estados sensitivos inconscientes pueden tener su origen en nuestra sistema nervioso entérico y que se procesan en lugares distintos a los que procesan la actividad racional. Pero también existen afectos accionados por hormonas. Éstas se esparcen de manera difusa sobre las redes neuronales.

## El cuerpo y el alma como una Isla

Mi abuela tuvo una vida llena de dramas: la segunda guerra mundial, hambruna, enfermedades... Me madre cuando era una niña pequeña se enfermaba mucho, luego los años noventa en Rusia (falta de dinero, por culpa del retraso de los salarios y de la comida) han dejado una huella en nuestras vidas...

Lo que me ha pasado a mí, esa enfermedad, ese encerramiento tan largo... ¿Será el karma? ¿Será que en mi “tableta de destino” está escrito que tengo que sufrir?... ¿O todo lo que está pasando en la vida es al azar? Por supuesto, no me quejo, solo me hago las preguntas, y no tomo las situaciones y las ocurrencias por el hecho. Porque siempre tiene que haber una causa, lo que provoca una consecuencia.

Los dramas, las tragedias y las enfermedades. Cuando te pasa algo de lo dicho, se te cambia la vida radicalmente, sobre todo, la manera de pensar, ver y percibir las cosas.

A menudo me decían eres rara, no como los demás.

Tanto tiempo como me recuerdo, es verdad no me encajaba mucho a ningún grupo de amigos. En general, nunca he tenido muchos amigos. Y no es que fuera un patito feo, será que mi manera de pensar siempre era distinta de los demás. Así que no encajaba. Y de allí creo que vino mi “soledad”, mi “aislamiento”. La enfermedad es el aislamiento físico y moral, sobre todo. Allí te quedas solo con tu dolor, con tus miedos y con tu desesperación.

Aquí me gustaría, narrar brevemente las historias de cuatro islas que he elegido entre otras, y las historias de sus habitantes, porque las imágenes de estas islas las utilizo como unas alegorías en mi proyecto. Cada una de las historias tiene algo en común con la mía, por parte emocional y sentimental, sobre todo. Además que imagen geográfica podría representar mejor la soledad que una isla.

Elijo las islas como una herramienta principal a la hora de crear mis vídeos, por muchos motivos. Uno de ellos es porque son unas tierras aisladas del resto del mundo, que “gráficamente” representan mi aislamiento del mundo exterior durante del tiempo cuando padecía la enfermedad. Otro motivo es porque algunos estados físicos y emocionales que he tenido como una experiencia se parecen a las historias trágicas que tenía la población de estas islas, tales como soledad, falta de apetito (comparada con hambruna en Clipperton), estado de impotencia total, como si estuviera encarcelada en la enfermedad (comparada con la “isla-carcel” en la Isla de Cabrera), estado de la guerra interior con la enfermedad (comparada con las guerras entre las tribus en la Isla de Pascua), estado de como si fuera la esclava de la enfermedad (comparada con la esclavitud en Pitcairn). En otras palabras, en mi proyecto comparo un accidente geográfico con una enfermedad como un accidente personal, accidente en el propio cuerpo del artista. En fin y a cabo, todo lo ocurrido en nuestra vida es una historia, que se convierte en una “narración”, la que pretendo contar por el medio de unas imágenes audiovisuales.

Más abajo voy a narrar, brevemente, los fragmentos de las historias, trágicas, de islas elegidas.

## Clipperton

La Isla Clipperton es un pequeño atolón coralino situado en el Océano Pacífico, a unos 1.300 kilómetros al suroeste de Acapulco, en la costa mexicana. Es un islote completamente aislado; la tierra emergida más cercana está a casi mil kilómetros de allí (se trata de la Isla Socorro). Con apenas 9 kilómetros cuadrados de superficie, incluyendo la laguna interior, es un pedazo de tierra sin apenas interés de ningún tipo, tampoco humano, porque está completamente deshabitada. La soberanía sobre el atolón la ostenta Francia, formando parte de las posesiones francesas de ultramar. Pero la isla no fue siempre francesa, y tampoco estuvo siempre deshabitada.



Vista satelital de la isla *Clipperton*

Era 1906, y Clipperton viviría unos brevísimos años de algo parecido a la prosperidad que culminarían en una horrible tragedia. La compañía británica, junto con el gobierno de Porfirio Díaz, procedió a la construcción de un asentamiento minero, con sus barracones, su pequeño ferrocarril, su faro y sus mineros italianos y chinos traídos de San Francisco. México también envió un pequeño destacamento militar, al mando del cual se encontró Ramón Arnaud, primer y único gobernador de Clipperton, título que ostentaría durante 10 años, entre 1906 y su muerte en 1916.

Entre 1906 y 1914 la población de la isla se mantuvo alrededor de los 100 habitantes entre mineros, ingenieros, militares y sus familias (mujeres y niños incluidos). En 1908 la Pacific Island Company cesó sus operaciones en la isla, al encontrarse en bancarrota, y al no poder dar salida al guano de Clipperton, de baja calidad. Quedaron pues los hombres del destacamento militar, para reafirmar la soberanía mexicana en la isla, y mineros sin lugar a donde regresar ni nadie que les llevara. Los víveres y demás recursos, incluyendo el agua potable, llegaban cada dos meses con un barco procedente de Acapulco. Es fácil imaginar el acontecimiento que supondría, para una comunidad aislada más allá de lo normal, y de apenas cien personas, la llegada de un buque con todo lo necesario para seguir simplemente vivo. En 1910 se desató la Revolución Mexicana, de la que en Clipperton apenas se enteraron. Hasta enero de 1914, cuando el barco de Acapulco dejó de llegar. Fue hundido por los revolucionarios mexicanos frente a las costas de Mazatlán.

Poco después una goleta estadounidense encalló en el lugar. Ante las noticias que los marinos americanos trajeron de México tres oficiales se lanzaron en un bote hacia Acapulco, a donde



llegaron semanas después; sin embargo, las nuevas autoridades mexicanas declinaron rescatar a un declarado partidario del régimen anterior. El escorbuto y el hambre se cebaron con los isleños. Para cuando la marina norteamericana envió un barco de rescate, en junio de 1915, quedaban apenas 24 personas en la isla, 14 hombres, seis mujeres y seis niños, que sobrevivían a base de leche de coco y pescado. Los americanos rescataron a su gente y ofrecieron a Arnaud el transporte hasta Acapulco para toda la guarnición, pero el capitán se negó. En su juventud fue enjuiciado y condenado por deserción, y quizás temió ser acusado de nuevo de lo mismo. Esa decisión fue su sentencia de muerte. Suya y de casi todos los demás.

Durante el siguiente año la mayoría de la población falleció de hambre y escorbuto. Es difícil imaginar las condiciones físicas y sobre todo mentales de la escasa población de la isla. Aislados, sin provisiones y sin esperanza, volviéndose locos a cada minuto. El Capitán Arnaud y cuatro hombres más murieron ahogados al hundirse la precaria balsa en la que pretendían alcanzar un barco que les rescatara. En 1917 en la isla quedaban un hombre (el farero), ocho mujeres y siete niños. El farero, un hombre llamado Victoriano Álvarez, terminó enloqueciendo (como ya habían hecho otros hombres en la isla antes que él), y tras proclamarse Rey de Clipperton procedió a embarcarse en una orgía de violaciones y asesinatos que acabó con la vida de cuatro mujeres. La quinta en la lista era la viuda de Arnaud; cuando comenzó a recibir las atenciones del farero sencillamente lo mató. Muy poco tiempo después un navío de guerra de EE.UU. pasó por la isla y recogió a los 11 supervivientes, cuatro mujeres y siete niños.



Los supervivientes de Clipperton, en 1917

## Isla de la Pascua

Isla de Pascua (en idioma rapanui: Rapa Nui, «Rapa grande») es una isla de Chile ubicada en la Polinesia, en medio del océano Pacífico a 3700 km de Caldera. Tiene una superficie de 163,6 km<sup>2</sup>, lo que la convierte en la mayor de las islas del Chile insular, y una población de 5035 habitantes, concentrados en Hanga Roa, capital y único poblado existente en la isla.



Imagen satelital de la *Isla de Pascua*

Se estima que la población de Rapa Nui sufrió una crisis de sobrepoblación en los siglos XV y XVIII, lo que pudo haber provocado guerras entre las tribus con la consiguiente destrucción de los altares ceremoniales y el abandono de las canteras en que se tallaban los moái. Los nativos debieron de padecer periódicamente la escasez de alimentos y comenzaron a vivir en cuevas para protegerse de las incursiones de grupos enemigos, que en ocasiones se realizaban con el objeto de practicar el canibalismo.

Otras fuentes consideran que las tribus de la ínsula iniciaron una especie de competición por erigir el mayor número de estatuas moái, utilizándose grandes cantidades de madera para transportarlas. Este hecho pronto desembocó en la deforestación del lugar, lo que impidió construir canoas con las que poder pescar, provocando así una guerra civil que culminó con la llegada de la facción golpista al poder.

Surge un nuevo ceremonial, el del Tangata manu (‘hombre-pájaro’), en que los representantes de diferentes clanes competían para ser el primero en volver del islote Motu Nui con un huevo de manu tara (el gaviotín pascuense) para el jefe de su clan y así convertirlo en «hombre pájaro» por un año y darle al clan una posición preeminente durante ese periodo.

Lo poco que se conoce de las tradiciones y costumbres rapanui se debe básicamente a los relatos de las diferentes expediciones europeas realizadas en el pasado.

Especialmente dura para los isleños fue la visita de esclavistas peruanos que vendían a los rapanui en el puerto del Callao. Entre 1859 y 1863, unos veinte barcos se llevaron más de 1500 isleños para venderlos como esclavos. El exterminio de la clase sacerdotal significó una enorme pérdida entre otras cosas, la única escritura de la Polinesia (rongo rongo) ha quedado inexplicada desde entonces.

Otras expediciones realizadas posteriormente trajeron enfermedades a la isla, lo que generó una despoblación masiva. Las epidemias de tuberculosis y viruela, así como la partida de unos 250 isleños con los misioneros católicos a Tahití, redujeron la población a un mínimo de 110 personas en 1877.

En 1887 Chile quiso anexar la isla a su territorio, por lo cual comisionó al capitán de la Armada de Chile Policarpo Toro, quien por medio de negociaciones realizó la compra de terrenos en la isla a petición del obispo de Valparaíso, Salvador Donoso Rodríguez, dueño de 600 hectáreas, junto a los hermanos Salmon, Dutrou-Bornier y John Brander, de Tahití; esto pese a que, según la tradición, las tierras no se podían vender.

En aquella época, la población rapanui alcanzaba números alarmantes, en un censo llevado a cabo por la corbeta chilena Abtao en 1892, solo quedaban 101 rapanui vivos, de los cuales solo 12 eran hombres adultos. La etnia rapanui, junto a su cultura estuvo en su punto más cercano a la extinción.

### **Isla de Cabrera**

La Isla de Cabrera es una isla española, la mayor del archipiélago homónimo, situada al sur de la isla de Mallorca. Perteneció al término municipal de Palma de Mallorca, específicamente al Distrito Centro. La presencia militar desde 1916 ha permitido la conservación de este privilegiado ecosistema hasta nuestros días, perteneciendo desde el 29 de abril de 1991 al Parque nacional marítimo-terrestre del Archipiélago de Cabrera.



Imagen satelital de la *Isla de Cabrera*

La isla de Cabrera y los islotes mayores fueron visitados por las principales civilizaciones mediterráneas: fenicios, cartagineses, bizantinos y romanos. Su nombre debe su origen a las cabras montesas que habitaban la isla, hoy desaparecidas.



Cuenta la leyenda que el general cartaginés Aníbal Barca nació en uno de los islotes que la circundan: Conejera.

También se contaba que en la Edad Media había en Cabrera un monasterio, clausurado porque sus monjes “(...) han sometido sus vidas a diversos crímenes, que manifiestan que, más que servir a Dios, luchan y lo decimos llorando, a favor del antiguo enemigo” (San Gregorio Magno, Epístola XIII, 47), si bien no había restos arqueológicos. Los posibles restos del cenobio fueron hallados en 2004.

En 1808 estalla la Guerra de la Independencia Española. Tras la victoria española en la Batalla de Bailén, los soldados franceses hechos prisioneros (unos 18.000 hombres) tuvieron diversa suerte. Los oficiales y militares de más alta graduación fueron llevados a Francia como Dupont ó Ligier-Belier, donde automáticamente fueron cesados y víctimas del enfado de Napoleón, que consideraba la rendición como una cobardía. Un grupo de unos 4.000 prisioneros fueron llevados a las Islas Canarias, donde terminaron rehaciendo su vida e integrándose. Corrieron sin saberlo mucha mejor suerte que el resto de sus compatriotas: la gran mayoría (unos 9.000 hombres) fueron llevados a la isla de Cabrera.

Este cautiverio fue el primer campo de concentración de la historia. No existía en la isla ningún edificio utilizado como cárcel, sino más bien, la prisión era la propia isla. El suministro de víveres llegaba desde Mallorca cada cuatro días, repartiendo la mínima comida para sobrevivir hasta el siguiente abastecimiento. El problema se dio cuando, debido a las tempestades en el canal que une la isla Mallorquina y la de Cabrera, el envío se retrasó, haciendo un total de ocho los días sin enviar nada a la isla, dando lugar a un fallido intento de hacerse con el barco por parte de los franceses, que enfadó muchísimo a los suministradores, por lo que no quisieron volver. Mientras se encontraba un grupo de personas y otro barco que aceptara el trabajo de reponer la comida en Cabrera, pasaron hasta tres meses. En este tiempo se dieron situaciones de auténtica penuria, muchas muertes por inanición. La gente no tenía alimentos, no existía ninguna fauna de donde poder alimentarse y en muchas ocasiones para darle algo de sabor a los caldos que hacían metían sus propias ropas, también ingerían plantas que en muchas ocasiones resultaban venenosas, acarreando distintas enfermedades.

Hay indicaciones de que se practicaron el canibalismo y la coprofagia entre ellos por parte de un grupo que se separó de la mayoría viviendo en las cuevas, aunque la gran mayoría niega esta opinión y justifica que aunque se pudiera llegar a pensar en estas extremas situaciones de debilidad y sufrimiento se rechazaba ese hecho por el asco que le producía la idea de poder comerse a uno de los suyos. Lo que sí dicen que es cierto es que ingerían sus propias heces cuando las hacían o cuando llegaba un oficial a la isla con náuseas del viaje, cuando este vomitaba muchos presos ya en situaciones moribundas ingerían dichos vómitos.

El cautiverio terminó en 1814 al firmarse la paz. De cada cuatro presos que llegaron a Cabrera murieron tres y sólo sobrevivieron unas 3.600 personas de los 9.000 que llegaron, además de otros presos enviados de las guerras napoleónicas que también perecieron.

En recuerdo a los que murieron en esas circunstancias de sufrimiento, enterrados en el cementerio francés, se levantó un monolito en la isla.

## Pitcairn

Las Pitcairn son cuatro islas y atolones en mitad del Pacífico Sur, de las cuales solo una, la que le da nombre al archipiélago, está habitada. La isla Pitcairn apenas tiene 4 kilómetros cuadrados y medio de superficie y es, de lejos, la subdivisión nacional menos poblada del mundo. Si se independizara no sólo sería el país menos poblado del planeta, sino de toda la Historia. Apenas cuenta con 50 habitantes.



Imagen satelital de la isla *Pitcairn*

Políticamente las Pitcairn son un Territorio Británico de Ultramar, los restos coloniales del Imperio Británico. Es la última colonia inglesa en el Pacífico, y como tal figura en la lista de 16 territorios que, según la ONU, están pendientes de descolonizar. Aunque había estado habitada por poblaciones polinesias hasta el siglo XV, cuando fue redescubierta por los europeos en 1767 estuvo completamente deshabitada. Y así siguió dos décadas y media más hasta que se produjo uno de los hechos más narrados y filmados en libros y películas de los últimos 250 años: El motín del Bounty.

El HMS Bounty era un barco de carga de poco más de 27 metros de eslora adquirido por la Armada Británica para una expedición a Tahití. La idea era cargar el barco con esquejes de frutipan y trasladarlos a las colonias caribeñas para replantarlos allí y ver si podían servir de fuente barata de alimento para los esclavos. La expedición salió del sur de Inglaterra en diciembre de 1787 en dirección a Tahití, donde llegaría 10 meses más tarde. Durante 5 meses los marinos se relajaron en las paradisíacas islas polinesias y con las amables tahitianas, y en abril de 1789, tras cargar el barco, partieron de nuevo, con gran tristeza de una parte de la tripulación. Poco después se torcieron las cosas.

El 28 de abril Fletcher Christian, uno de los oficiales de a bordo, junto con otros 18 hombres, se amotinó contra el capitán del barco, William Bligh. Las películas posteriores han retratado a Christian como un heroico rebelde y a Bligh como un déspota, pero la realidad es que no había razones para el motín más allá de lo mucho que le gustaban a Christian las tahitianas. Bligh y unos cuantos hombres leales fueron abandonados en un bote a su suerte, y el resto de la tripulación, in-

cluidos varios leales a Bligh que no cupieron en el bote, siguieron rumbo a Tahití. Bligh y su gente, en un viaje memorable, llegaron a Timor tras navegar casi sin provisiones durante 47 días en un recorrido de nada menos que 6.500 kilómetros. Desde allí regresaron a Inglaterra, de donde partió una expedición de castigo. Los amotinados, tras permanecer un tiempo en Tahití, y temerosos de las represalias británicas, abandonaron la isla buscando un lugar donde establecerse. Y ese lugar fue Pitcairn.

Christian y sus hombres (que a estas alturas eran sólo ocho, otros 20 se habían quedado en Tahití a la espera de encontrar un barco británico) se habían asegurado de aprovisionarse de víveres y, sobre todo, mujeres. Once tahitianas fueron raptadas por los amotinados, una de ellas con un bebé, y otros seis tahitianos corrieron la misma suerte. Llegaron a Pitcairn el 15 de enero de 1790 por pura casualidad (la isla ya era conocida pero figuraba mal localizada en las cartas náuticas británicas). Tras descargar el barco e instalarse en la isla le pegaron fuego a la embarcación, cuyos restos todavía se pueden visitar en lo que ahora se conoce como Bounty Bay. Allí vivieron y murieron durante 35 años sin que nadie supiera de ellos, hasta que en la navidad de 1825 otro barco británico encontró el lugar. Por entonces sólo quedaba un superviviente de los amotinados originales, John Adams, que le narró su historia al capitán del barco británico.

## Dossier gráfico

### Fichas técnicas

#### Obra



**Autora:** Nailya Latypova.

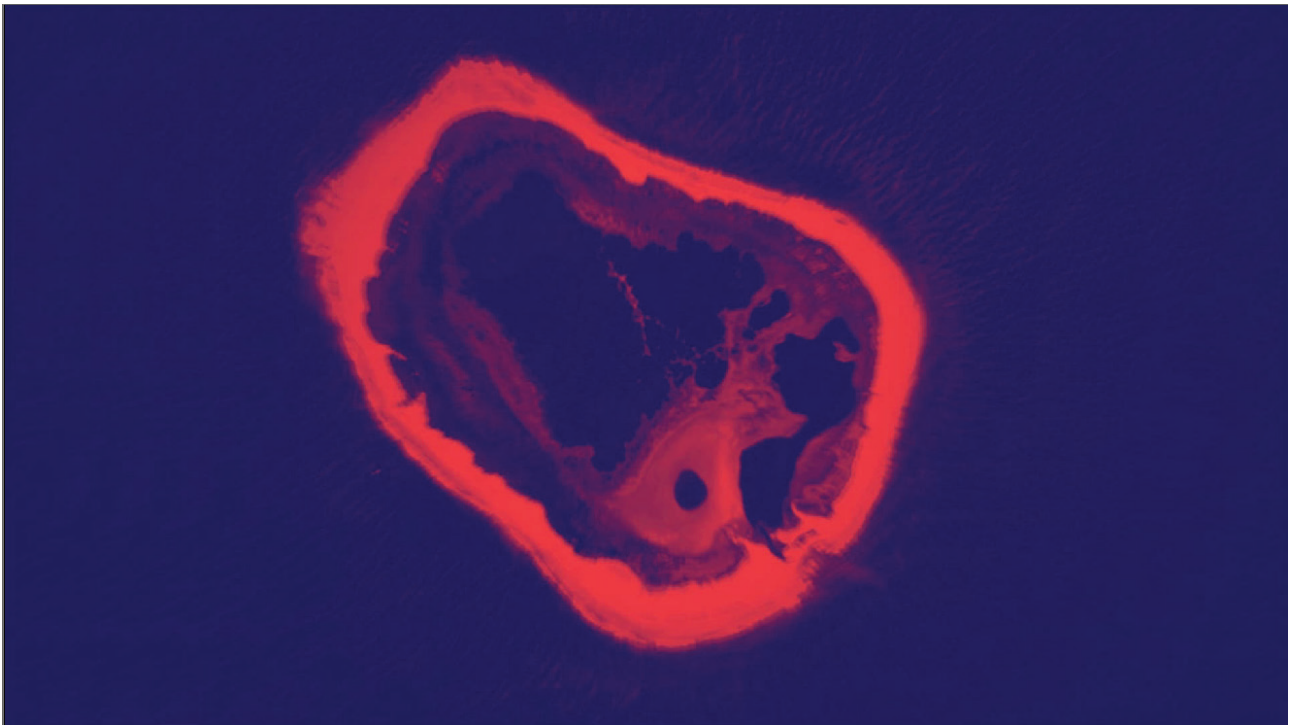
**Título:** *Isola*.

**Fecha:** 7/12/2017.

**Técnica:** Obra interactiva.

**Descripción:** Imagen del mapa mundial apropiada, pantalla con botones interactivos creados en Adobe Flash Professional, cinco imágenes con textos, cinco vídeos creados en Adobe Premiere.

## Vídeos que componen la obra



**Autora:** Nailya Latypova.

**Título:** *Clipperton*.

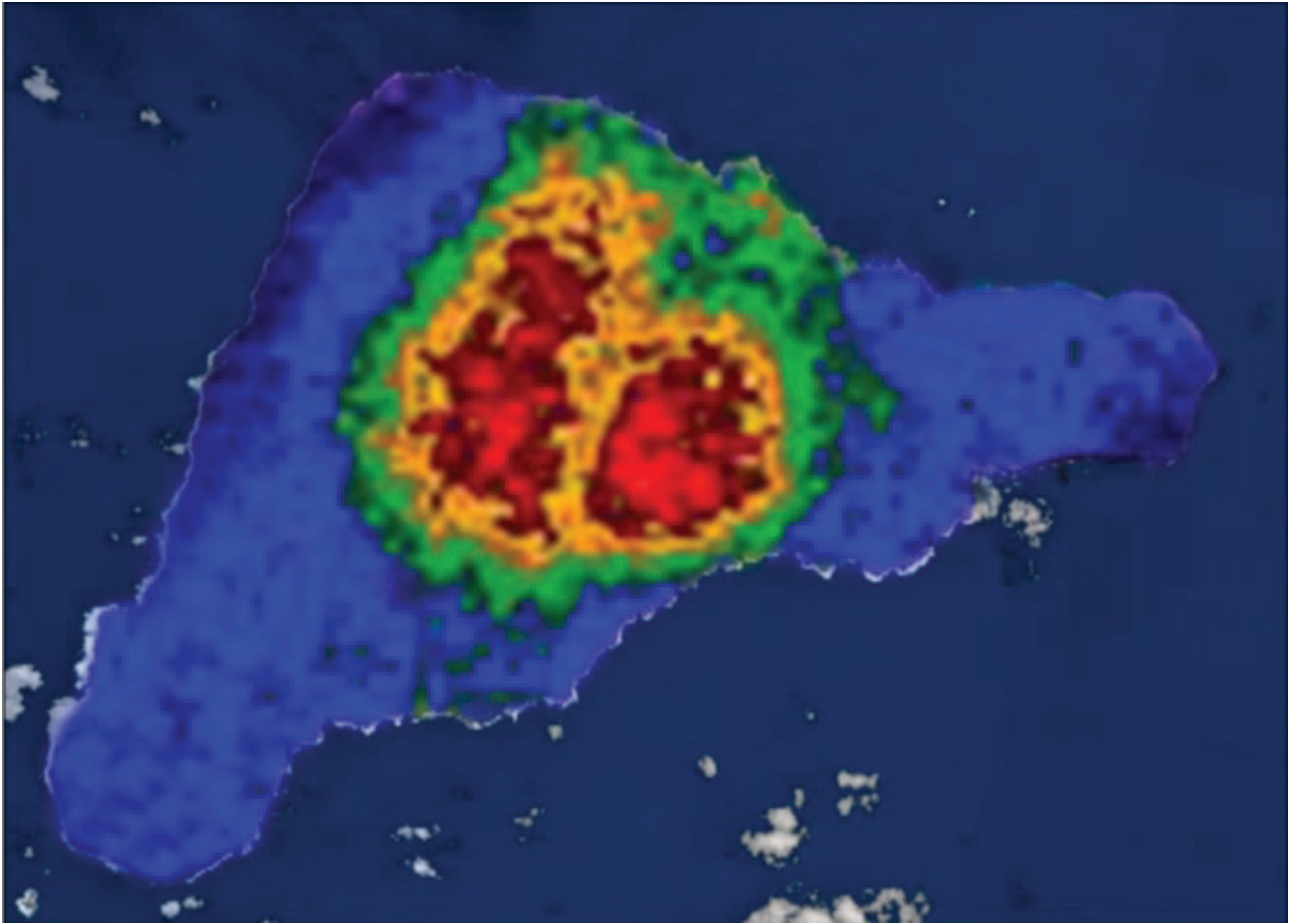
**Fecha:** 10/11/2017.

**Técnica:** Vídeo.

**Duración:** 1 min 7 seg.

**Descripción:** Imagen de la isla Clipperton apropiada (fotografía satélite), post-producción con efectos en Adobe Premiere; sonido de la máquina de resonancia magnética.





**Autora:** Nailya Latypova.

**Título:** *Isla de la Pascua.*

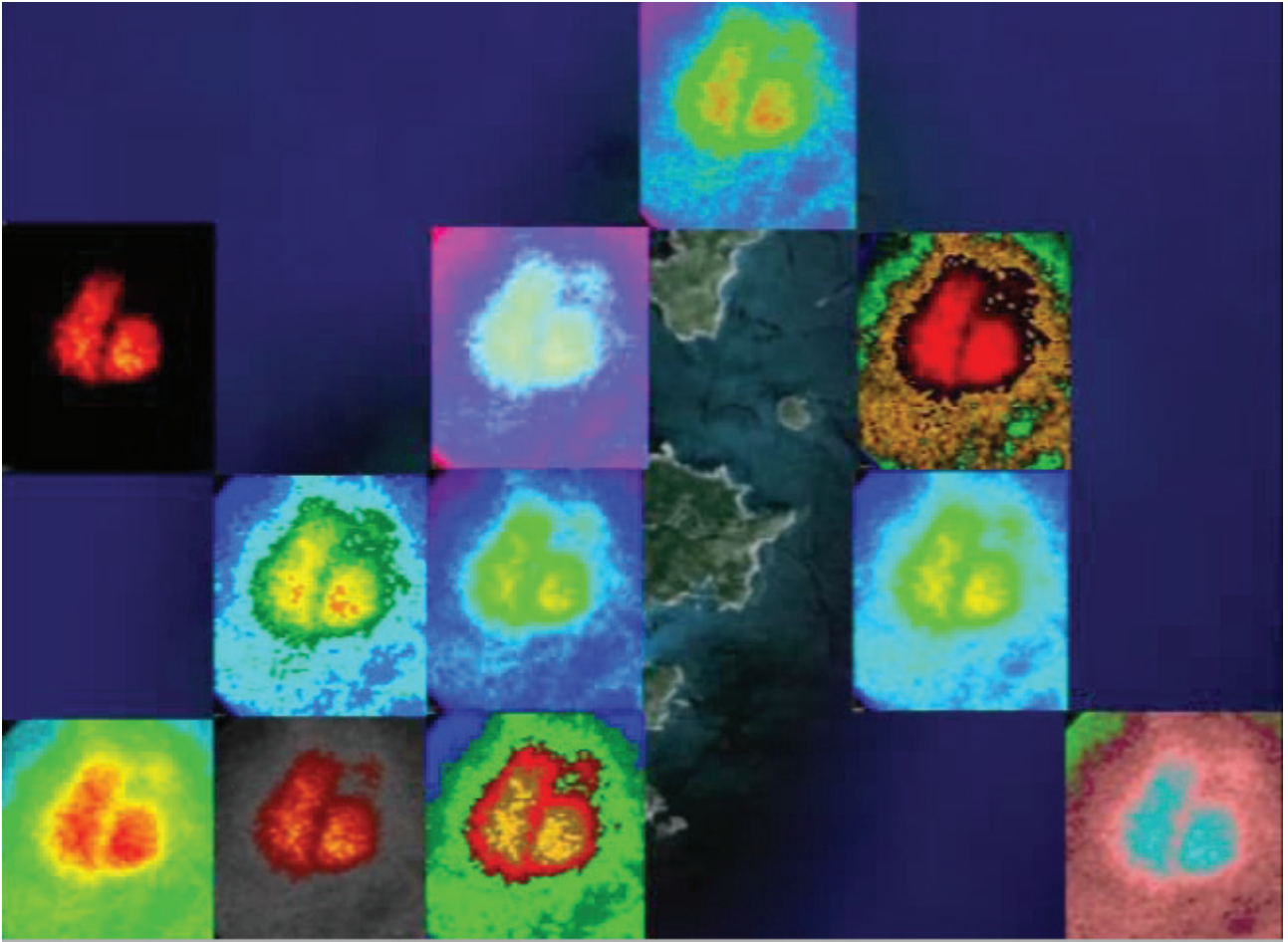
**Fecha:** 10/11/2017.

**Técnica:** Vídeo.

**Duración:** 1 min 1 seg.

**Descripción:** Imagen de la Isla de la Pascua apropiada (fotografía satélite), imágenes TAC de mi corazón, edición en Photoshop, post-producción con efectos en Adobe Premiere; sonido de la máquina de resonancia magnética.





**Autora:** Nailya Latypova.

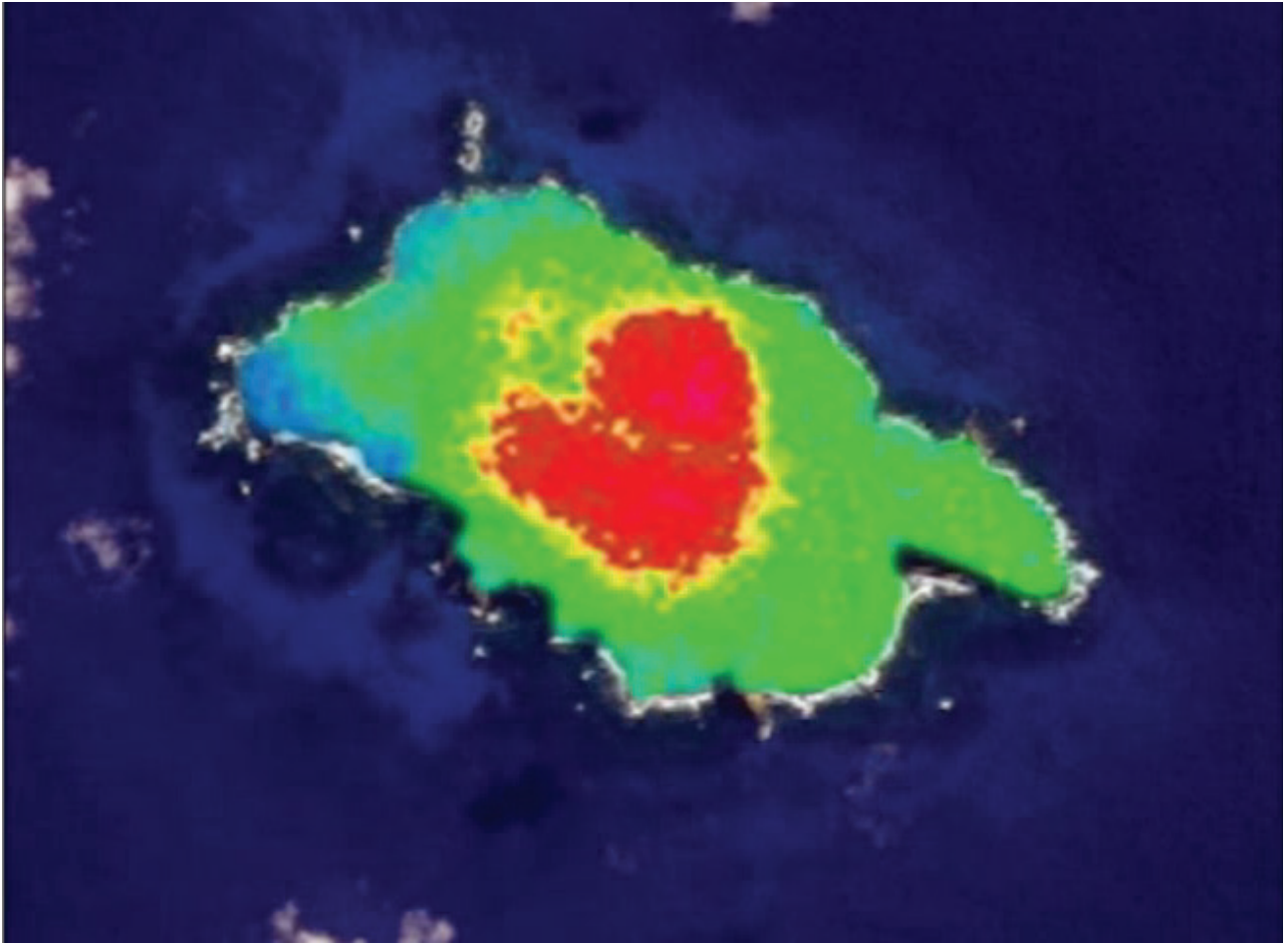
**Título:** *Isla de Cabrera.*

**Fecha:** 10/11/2017.

**Técnica:** Vídeo.

**Duración:** 1 min 40 seg.

**Descripción:** Imagen de la Isla de Cabrera apropiada (fotografía satélite), imágenes TAC de mi corazón, edición en Photoshop, post-producción con efectos en Adobe Premiere; sonido de la máquina de resonancia magnética.



**Autora:** Nailya Latypova.

**Título:** *Pitcairn*.

**Fecha:** 10/11/2017.

**Técnica:** Vídeo.

**Duración:** 1 min.

**Descripción:** Imagen de la isla Pitcairn apropiada (fotografía satélite), imágenes TAC de mi corazón, edición en Photoshop, post-producción con efectos en Adobe Premiere; sonido de la máquina de resonancia magnética.



**Autora:** Nailya Latypova.

**Título:** *Isola.*

**Fecha:** 14/11/2017.

**Técnica:** Vídeo.

**Duración:** 40 seg.

**Descripción:** Autorretrato, imágenes TAC de mi corazón, edición en Photoshop, post-producción con efectos en Adobe Premiere; sonido de la máquina de resonancia magnética.

## Cronograma de desarrollo de todo el proceso realizado

	2016 Oct	2016 Nov	2016 Dic	2017 Ene	2017 Jul	2017 Ago	2017 Sep	2017 Oct	2017 Nov	2017 Dic	
Investigación conceptual											
Investigación plástica											
Pruebas de los vídeos											
Producción de la obra final											
Memoria											
Presentación											

## Presupuesto de producción del trabajo plástico

Ordenador portatil: 300 €

Proyector: 89,99 €

Cable HDMI / VGA: 12,99 €

Adaptador HDMI mini / HDMI: 3,80 €

Programa Adobe Flash Professional CS6: versión de prueba gratuita

Programa Adobe Premiere Pro.: versión de prueba gratuita

Programa Adobe Photoshop: versión de prueba gratuita

Presupuesto total: 406,78 €

## Referencias bibliográficas

- ALGORA, M., DE VICENTE, J. L., HUHTAMO, E., ASCOTT, R., ALLEN, R., DE KERCKHOVE, D., PAUL, C., BOSCO, R., CALDANA, S., ALSINA, P. (2008). *Máquinas & Almas. Arte digital y nuevos medio*. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. Ministerio de cultura.
- ARTAUD, A. *Descripción de un estado físico*. Katharsis.
- ARTAUD, A. (1992). *Fragmentos de un diario del Infierno. (1926) en El Pesanervios*. Madrid: Visor Libros.
- ARTE DIGITAL. *Olia Lialina*. Recuperado de <https://elartedigital.wordpress.com/artistas/olia-lialina/>
- AUGÉ, M. (1992). *Los no lugares. Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad*. Barcelona: Gedisa.
- AUSTER, P. (1989). *El palacio de la luna*. Barcelona: Anagrama.
- BARCLAY, P. (2012). *Fluido*. Málaga: Centro de Arte Contemporáneo de Málaga, Ayuntamiento de Málaga.
- BRUS, G., MUEHL O., NITSCH, H., SCHWARZ-KOGLER, R. (2008). *Accionismo Vienés*. Centro Andaluz de Arte Contemporáneo, Consejería de Cultura, Junta de Andalucía: Actar. D.
- CAC MÁLAGA. (2012). *Per Barclay*. Recuperado de <http://cacmalaga.eu/2012/08/29/per-barclay-3/>
- CAGIGAS, A. (2011). *Arte demente*. Jaén: del lunar.
- CORTÉS, J. M. G. (1996). *El cuerpo mutilado. (La Angustia de Muerte en el Arte)*. Valencia: Colección: Arte, estética y pensamiento. Edita: Dirección General de Museus i Bellas Arts, Conselleria de Cultura, Educació i Ciència, ed. Generalitat Valenciana.
- CRUZ SÁNCHEZ, P. A., HERNÁNDEZ-NAVARRO, M. A. (2004). *Cartografías del Cuerpo. La dimensión corporal en el arte contemporáneo*. Murcia: Cendeac.
- DELVOYE, W. (2017). *X-Rays*. Recuperado de <https://www.wimdelvoye.be/work/x-rays/>
- EL MUNDO. (2015). *Hago arte sobre la vida, no sobre el arte*. Recuperado de <http://www.elmundo.es/cultura/2015/07/22/55ae6142ca474170558b4593.html>
- FLORETTA. (2008). *Wim Delvoye*. Recuperado de <http://ninotets.blogspot.com.es/2008/09/wim-delvoye.html>
- GONZÁLEZ, D. (2011). *La tragedia de Clipperton*. Recuperado de <https://fronterasblog.com/2011/12/13/la-tragedia-de-clipperton/>
- GONZÁLEZ, D. (2011). *Pitcairn, la isla de la endogamia*. Recuperado de <https://fronterasblog.com/2011/10/17/pitcairn-la-isla-de-la-endogamia/>
- HUNTRESS OF ART. GLOBAL ART ADVISORY SERVICES. (2017). *Net.Art*. Recuperado de <https://huntressofartblog.com/2017/02/11/net-art/>
- KOPF, A. (2016). *Hermano de Hielo*. Salamanca: Alpha Decay.
- KUSPIT, D. (2006). *Arte Digital y Videoarte. Transgrediendo los límites de la representación*. Madrid: Mark van Proyen, William V. Ganis, Félix Duque, ediciones pensamiento.
- LIESER, W. (2009). *Arte Digital*. ed. h.f. ullmann, edición española: Tandem Verlag GmbH

- NIEVES-RUIZ, R., UNIVISION. (2016). *Lingüista investiga qué nos hace sentir conectados a otras personas*. Recuperado de <http://www.univision.com/noticias/educacion/linguista-investiga-que-nos-hace-sentir-conectados-a-otras-personas>
- PUDELKO, S. G. (2003). *El proceso de creación artística: diálogo con lo inefable*. Santa Cruz de Tenerife: Colección: Estudios y ensayos, Serie: ARTE/2, ed. Servicio de Publicaciones. Universidad de la Laguna. Campus Central, La Laguna.
- QUINN, M. Recuperado de <https://shop.marquinn.com/products/eye-of-history-etching-ii>
- REVIRIEGO, C. (2014). *El laberinto del Arte. El mercado del arte, su funcionamiento, sus reglas y sus principales figuras*. Edición de Nicanor Cardeñoso. Barcelona: Paidós.
- SITNEY, P. A. (1979). *Visionary Film: The American Avant-garde 1943-1978*. Nueva York: Oxford University Press.
- SMITHSON, R., BRAKHAGE, S., WELSBY, C., BENNING, J., DEAN, T., DAUDER, P., ALMOND, D., KOROT, B., OHANIAN, M. *Los tiempos de un lugar*. (2009). Huesca: Centro de Arte y Naturaleza Fundación Beulas.
- STEYERL, H. (2014). *Los condenados de la pantalla*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: ed. Caja Negra.
- TAYLOR, B. (2000). *Arte Hoy*. Madrid: AKAL/ARTE EN CONTEXTO.
- TOLSTÓI, L. N. (1983). *Colección de las obras en 22 volúmenes*. Moscú: Judozhestvennaya literatura.
- WIKIPEDIA. LA ENCICLOPEDIA LIBRE. *Isla de Cabrera*. Recuperado de [https://es.wikipedia.org/wiki/Isla\\_de\\_Cabrera](https://es.wikipedia.org/wiki/Isla_de_Cabrera)
- WIKIPEDIA. LA ENCICLOPEDIA LIBRE. *Isla de Pascua*. Recuperado de [https://es.wikipedia.org/wiki/Isla\\_de\\_Pascua](https://es.wikipedia.org/wiki/Isla_de_Pascua)